chiara calza

marella

esigere edizioni

chiara calza

marella

C’era una volta un ranocchietto,
triste, sulla sponda di un lago.
Passò di lì una bella principessa
che commossa e impietosita gli chiese:
“Perché piangi graziosa bestiolina?”
Rispose il ranocchietto con voce singhiozzante:
“Una volta io ero un principe,
bello, forte e virile.
Un brutto giorno feci uno sgarbo
a un vecchio mago suscettibile
che per vendetta mi trasformò così.”
Gli chiese allora la regale fanciulla:
“E dovrai rimaner così per sempre?”
Rispose l’ex-principe sospirando:
“Quando una dolce pulzella mi bacerà
potrò riavere le vecchie sembianze,
mi disse il mago di corte.”
Proseguì poi con tono implorante:
“Vorresti tu ridarmi la felicità?
Vorresti darmi un bacio, uno piccolo,
così che possa riprendere le antiche spoglie?”
Allora la principessa si chinò,
prese in mano il povero ranocchio,
gli diede un bacio e… PUFFF…
La principessa si tramutò in ranocchietta.
La disperazione assalì i due
finché, tra una lacrima e l’altra,
lo sfortunato principe ebbe un’idea:
“Proviamo a baciarci ancora,
magari riusciremo a rompere l’incantesimo…”
Si presero per le zampette,
si baciarono ancora e… PUFFF…
finalmente il principe tornò tale.
La principessa però era ancora una ranocchia
e, rivolgendosi al bel principe, disse:
“Baciami, così che anch’io possa tornare a gioire.”

E il principe le rispose:
“Ma pensa te, un bel p*v*incipe come me
che bacia un b*v*utto *v*ospo come te.
Ma sei fo*v*se impazzita?”
E si allontanò da lei, lasciandola sola,
triste, disperata e anche un po’ adirata.

Passarono ore, giorni, mesi
e la principessa rimase lì ad aspettare.
Un giorno, finalmente, passò una fatina
che, vedendo la triste ranocchietta,
le chiese di spiegarle il motivo.
La principessina raccontò allora la sua storia
e al termine la fata le disse:
“Io non posso ritrasformarti,
solo il mago potrebbe farlo.
Tutto quello che posso fare io
è farti viaggiare nel tempo.
Ti potrei far andare avanti nei secoli
o, se preferisci, indietro nel passato.”
“Se non ci sono differenze,
preferirei viaggiare verso il futuro.”
La fata agitò la sua bacchetta magica
e, per incanto, la principessa svanì…

Dopo l'incantesimo, Marella – questo il nome della principessa – iniziò a viaggiare nel tempo e quando la sua corsa verso il futuro finì, si ritrovò in un parco.

Era notte. Da lontano sentiva strani rumori, suoni e grida, ed essendo notevolmente spaesata, da principio si spaventò. In effetti il viaggio che aveva appena terminato era piuttosto eccezionale, soprattutto per una ranocchia, nella sua epoca.

Poco dopo si fece coraggio e si avviò verso il baccano pensando che tanto non poteva capitargli nulla di peggio della sua metamorfosi in ranocchia.

Andando avanti iniziò a vedere una grande massa di persone, esitò ma poi, pensando si trattasse di un torneo di cavalieri, continuò ad avanzare.

Arrivata più vicina si accorse però che nessuno stava duellando e che il rumore che sentiva aveva una certa melodia, e anche se non lo poteva definire proprio come musica, iniziava a piacerle.

Dopo un altro attimo di esitazione riprese a camminare o, meglio, a saltellare.

Avvicinandosi ulteriormente, vide anche dei fasci di luci colorate accendersi e spegnersi che più che meravigliarla, l'affascinarono.

Aggirò la folla che l'aveva sempre intimorita anche quando aveva dimensioni umane. Si fermò dietro un palco e iniziò a definire meglio i suoni che provenivano da lì, anzi adesso le piacevano proprio e si mise a saltellare seguendo il ritmo.

Era arrivata a un concerto dei "NoName". Non sono ancora molto conosciuti ma suonano con grande passione e la loro musica attira un pubblico sempre più numeroso. Insieme a Trampy, il batterista, e Murphy, fondatori della rock-band, suonano Slothy, alla chitarra di accompagnamento, Clumsy, il bassista, e Shouty, il cantante.

Marella rimase lì ad ascoltare finché finì la musica poi, quando la gente iniziò ad andarsene, si fece coraggio e salì sul palco.

Vedendo tutti gli strumenti, gli amplificatori e le luci, non riuscì a capire come potessero funzionare e fare tutti quei suoni forti, strani e piacevoli allo stesso tempo, ma trovò comunque una certa rassomiglianza con gli strumenti musicali del suo tempo.

Si avvicinò alla batteria dove Trampy, che stava smontando il charleston, la notò subito e disse: "Ehi, Murphy, guarda chi è venuto a chiederci un autografo."

Murphy, che era arrabbiato perché gli era appena saltata una corda della chitarra, rispose con un mezzo grugnito poi, dopo averla vista, andò insieme agli altri a salutare e a giocare con la rana visitatrice.

Dopo essersi intrattenuti qualche minuto con l'ospite, finirono di smontare, caricarono gli strumenti e il resto dell'impianto sul loro scassatissimo pulmino e se ne andarono.

Quando arrivarono alla loro sala prove dove dovevano scaricare gli strumenti, si accorsero che anche la ranocchia era salita con loro sul pulmino.

Trampy si sentì come attratto dalla ranocchia e Marella se ne doveva essere accorta. Infatti, quando gli amici si salutarono per tornare a casa, Marella iniziò a seguire proprio lui.

***

Trampy, durante il breve tragitto fra la sala prove e casa sua, cercò di convincere la ranocchia che non lo poteva seguire ma poi, vista l'insistenza, la prese in mano e la portò con se in casa con l'intenzione di riportarla al parco l'indomani.

Trampy abita da solo in una mansarda, piccola ma più che sufficiente anche per due persone e ben arredata. Nell'ingresso ci sono una piccola libreria e il tavolo con una panca e tre sedie. Da lì si accede al cucinino, al bagno e al soggiorno-stanza da letto.

Nel soggiorno ci sono un divano trasformabile in due comodi letti, un tavolino, il mobile per l'impianto stereo, un piccolo mobile-bar e un armadio. Sulle pareti sono attaccati tutti i manifesti dei suoi concerti e qualche fotografia.

Entrato in casa, Trampy appoggiò Marella sul tavolo e andò in bagno.

Quando uscì, riempì d'acqua un catino, nel caso che la ranocchia volesse fare un bagno poi preparò il letto, si svestì e si infilò sotto le coperte.

Era molto stanco, salutò la ranocchia e spense la luce. Marella si acquattò sul tappeto vicino al letto e cercò anche lei di addormentarsi.

***

Nel buio, Trampy, che dormiva, sentì una voce che lo chiamava. Se ne stupì, anzi diciamo che si spaventò proprio. Accese la luce, si mise a scrutare in tutti gli angoli ma non vide nessuno. Pensò di aver sognato e spense la luce.

"Trampy!", si sentì ancora.

Trampy riaccese la luce, si alzò e girò per l'appartamento.

Non avendo trovato niente e nessuno ritornò a letto lasciando accesa la luce e ancora si sentì chiamare.

Si alzò di scatto e si guardò di nuovo in giro. Il suo sguardo si fermò sulla ranocchia che sembrava fissarlo. Aveva riconosciuto che la voce era femminile…

"No! Non puoi essere tu!", distolse lo sguardo e sentì: "E perché no? Certo che sono io."

Si può facilmente immaginare lo shock di Trampy: "Rane che parlano? Robe da favole", pensò.

"Non devi spaventarti – disse Marella e proseguì – Non mi pare che sia una cosa molto strana una rana che parla, almeno per me, o meglio, per i miei tempi non lo è. Se posso rubare ancora un po' di tempo al tuo riposo ti spiegherò tutto raccontandoti la mia storia."

Trampy, che nel frattempo si era un po' tranquillizzato perché pensava di sognare, si mise ad ascoltare.

Marella allora raccontò tutta la sua storia fino all'arrivo nel parco.

Quando finì di parlare seguirono alcuni minuti di silenzio poi Trampy disse: "È una bella storia, certo che sei abbastanza sfigata…"

"Sfi…?", interruppe Marella.

"Oh scusa, *sfigata* vuol dire sfortunata… non sei molto abituata al nostro linguaggio vero? comunque c'è da dire che lo parli abbastanza correttamente nonostante le differenze con il linguaggio usato al tuo tempo."

"Ma a me sembra di aver sempre parlato così…"

"Boh!?" – riprese Trampy sbadigliando – Senti Marella, scusami, mi piacerebbe molto continuare a parlare con te però adesso sono veramente stanco morto e vorrei tentare di dormire almeno un po'. Continueremo domani, va bene?"

"Sì, sì, va bene: anch'io sono molto stanca."

"Allora buonanotte."

"Buona notte Trampy."

Trampy spense la luce e anche se pensava di non riuscire più a dormire, si addormentò quasi subito.

È molto facile immaginare i sogni che accompagnarono il suo sonno (cavalieri, draghi, fattucchiere…).

Anche Marella si addormentò quasi subito ma i suoi sogni furono molto più tranquilli.

Trampy si svegliò che mezzogiorno era passato da un pezzo più per la fame che per la mancanza di sonno.

Dopo i soliti minuti di coma post-risveglio si ricordò della ranocchia e dello strano dialogo che aveva avuto con lei e non essendo sicuro che fosse realmente accaduto provò a chiamare Marella.

Al posto di una ranocchia comparve però una bellissima donna.

“Marella, ma allora…”, esclamò Trampy.

“No, non sono Marella, sono la fata che l’ha fatta arrivare fino a qua…”

“Sì e ci sono novità!”, interruppe Marella entrando in camera saltellando.

“Appunto, – riprese la fata – ho incontrato il Grande Mago e gli ho raccontato la storia di Marella. Lui mi ha risposto che potrebbe fare qualcosa ma bisogna trovarlo e non è facile perché non si ferma mai in nessun posto. Inoltre c’è il rischio che il mago che ha fatto l’incantesimo si opponga e allora bisognerebbe superare delle prove. Marella non ce la potrebbe mai fare da sola e io non la posso aiutare, perché non posso rimanere a lungo con una stessa persona. Tu e i tuoi amici però potreste… Il viaggio non è un problema e per le eventuali sfide, qualcuna la decidereste voi per cui avreste buone possibilità di riuscita.”

Dopo un minuto di silenzio Trampy rispose: “Beh! Io sarei d’accordo ma i miei amici non so… e poi mi prenderebbero per matto se gli raccontassi questa storia.”

“Ma ci sono io”, disse Marella, “sono la prova evidente che dici la verità!”

“E va bene, allora proverò a proporglielo.”

“Adesso devo andare, devo tornare nel mio tempo – interruppe la fata – quando vorrete venire, dirigetevi verso est e pronunciate ‘ABILUS SECDO MARIEF ULMDO’. Capito? forse ti conviene scriverlo.

Ciao Marella, ciao Trampy, arrivederci…”

Agitò la scintillante bacchetta e svanì.

Trampy si era ormai abituato a questo genere di cose e non se ne meravigliò più di tanto.

Prese il telefono e chiamò i suoi compagni per una riunione a casa sua, poi si preparò da mangiare.

***

Murphy e Shouty arrivarono da Trampy nel tardo pomeriggio. Slothy e Clumsy, come al solito erano in ritardo.

Vedendo Marella, Shouty disse: “Ah, te la sei portata a casa la rana!”

“Sì, e c’entra anche lei nel discorso che devo farvi.”

“Vuoi farla diventare nostra mascotte?”, chiese Murphy.

“Beh, non proprio. Comunque aspettiamo gli altri, vi va una birra nel frattempo?”

“Ottimo!”, risposero insieme.

Mentre Trampy stava versando la birra nei bicchieri, arrivarono anche Clumsy e Slothy.

“Arrivate sempre al momento buono!”, li accolse Trampy.

“Eh, eh, un po’ di birra anche per me”, rispose Clumsy.

“Anche per me, grazie. Non hai per caso anche un panino che c’ho ’na fame…”, chiese Slothy.

“Ma tu non mangi mai a casa? …Il pane è in cucina.”

Dopo aver bevuto una lunga sorsata di birra, Trampy iniziò.

“Dunque, quello che devo dirvi è un po’ difficile da spiegare e da credere, comunque cercherò di essere convincente e chiaro.”

Raccontò la storia di Marella, della visita della fata e del viaggio che avrebbero dovuto fare nel tempo. Quando finì, Slothy si mise a ridere e Shouty chiese: “ma quanta vodka ti sei fatto ieri sera?”

“Non ha toccato neanche un goccio!”, intervenne a questo punto Marella.

A Slothy e a Shouty andò di traverso la birra che stavano bevendo mentre Clumsy era sul punto di collassare.

“Beh? adesso ci credete? – chiese Trampy e continuò – dai Marella, presentati.”

Marella fece il giro del gruppo salutando con una buffa riverenza e presentandosi porgendo la zampetta.

Dopo aver mandato giù un altro bicchiere di birra gli ospiti si ripresero dallo stupore: “Ma allora è vero?!”, chiese Murphy.

“Sì”, risposero all’unisono Marella e Trampy, che continuò: “allora siete tutti d’accordo per andare a cercare il Grande Mago?”

Tutti si dichiararono d’accordo, poi Murphy chiese: “e per le sfide?”

“Secondo me potreste portarvi dietro gli strumenti musicali, suonate molto bene”, suggerì Marella.

“Grazie per il complimento, la tua idea potrebbe essere buona”, disse Trampy.

“Sì, anche per me può andare bene, poi per le altre sfide vedremo di arrangiarci quando saremo là”, disse Shouty.

“Quando partiamo?”, chiese Clumsy.

“Domattina potrebbe andare bene, la roba da portare via la prepariamo stasera, domani passiamo dallo studio, prendiamo gli strumenti e partiamo”, propose Trampy.

La proposta venne accolta e dopo un altro bicchiere di birra, si salutarono e tornarono a casa.

Il mattino seguente si trovarono da Trampy. Dopo aver caricato il pulmino con gli strumenti e alcune taniche di carburante, si misero in viaggio e uscirono dalla città in direzione est.

“Murphy, hai portato la bussola?”, chiese Trampy.

“Sì, aspetta un attimo che la prendo. Eccola!”

“Bene”, continuò Trampy, “quando andiamo esattamente a est avvertimi.”

“Gira un po’ a sinistra e dovresti esserci… ecco, così, perfetto.”

Trampy chiese se tutti erano pronti e pronunciò la frase magica: “abilus secdo marief ulmdo.”

Tutti trattennero il fiato ma visto che non succedeva nulla Slothy disse: “lo dicevo che era una buffonata, un’allucinazione al massimo.”

“Aspetta! – l’interruppe Marella – Aspetta e vedrai…”

“Ok, ok!” – disse Trampy – Manteniamo la calma… piuttosto stiamo andando sempre verso est?”

“Sì quasi, correggi un po’ a destra.”

Improvvisamente incontrarono un banco di nebbia e rallentarono la marcia.

“Anche la nebbia adesso… questa non ci voleva proprio!”, esclamò Trampy.

Clumsy e Murphy che stavano sonnecchiando, si svegliarono. Il banco di nebbia si infittì ulteriormente, la strada ormai non si vedeva quasi più. Improvvisamente un sobbalzo poi un altro.

“Accidenti a queste strade! potrebbero anche sistemarle ogni tanto”, disse Shouty che aveva tirato una craniata.

Rallentarono ancora l’andatura.

D’un tratto la nebbia scomparve e si trovarono in aperta campagna. La strada, se così si poteva chiamarla, non era più asfaltata.

“E dove è finita la strada?”, esclamò Trampy.

“Saremo usciti di strada quando abbiamo preso quelle buche, comunque stiamo andando sempre a est”, rispose Shouty.

Mentre stava ancora controllando, l’ago della bussola iniziò a girare vorticosamente. Shouty non fece in tempo a dire “ma che…” che l’ago si ristabilizzò.

“Cosa succede?”, chiese Murphy. “Non so, la bussola sembrava impazzita ma adesso è tornato tutto a posto.”

Il sole uscì in quell'istante da una nuvola e subito luce e calore investirono la campagna che li circondava. Murphy aprì il finestrino e un'aria tiepida e profumata entrò nel pulmino.

Dopo poco arrivarono a una casetta di legno, si fermarono e scesero tutti dal pulmino insieme a Marella. Bussarono alla porta e una voce li invitò a entrare.

Entrarono ma non trovarono nessuno. Clumsy chiese: "C'è nessuno in casa?". Nessuno rispose.

Poi, improvvisamente, apparve la fata. "Salve ragazzi, ben arrivati."

Clumsy, come al solito, rischiò di collassare e Murphy chiese: "siamo già arrivati al tempo di Marella?"

"Non ancora", rispose la fata, "vi trovate in… beh, si potrebbe dire che siete in una 'fase di sospensione temporale': adesso per voi, il tempo non esiste più. Fra poco, quando sarete pronti, continueremo il viaggio nel tempo."

Tutti avrebbero voluto fare delle domande ma nessuno riuscì a formularne neanche una, nessuno riuscì a capire cosa volesse esattamente sapere.

***

Tutto si fece buio, intorno.

Tutto si fece silenzio. Freddo.

L'immobilità si poteva sentire, toccare quasi.

Era l'unica cosa che si poteva sentire.

Improvvisamente, alcuni lampi disordinati di luce, bianca, solcarono l'oscurità ma senza illuminare, perché non si può rischiarare il vuoto.

Poi ancora buio, silenzio, freddo.

Ancora niente.

L'oscurità poco a poco si illuminò. Il buio diventò a un tratto luce, bianca, abbagliante.

Un suono: dapprima un fischio poi un boato, continuo, assordante.

L'immobilità si trasformò in una sgradevole sensazione di accelerazione.

Poi un'esplosione: ancora il buio, ancora il silenzio, ancora il freddo.

Poco dopo, finalmente, questa spiacevole situazione terminò.

Tornò la luce, non più bianca ma colorata.

Tornarono i rumori normali e tornò il calore.

Poco alla volta, come se sorgesse dalla nebbia, apparve un paesaggio meraviglioso, quasi selvaggio.

Immense colline, verdi, circondavano i ragazzi, la rana e la fata.

Il verde delle colline era tanto vivo che colorava leggermente l'aria.

Sopra le colline, un incredibile azzurro disegnava il cielo e mostrava il profilo degli ultimi alberi.

In mezzo al verde, una striscia di terra marrone: un sentiero.

La fata disse: "andiamo…", e si incamminarono.

***

Poco dopo essere ripartiti, a Slothy venne in mente il pulmino che tutti si erano dimenticati a causa del 'viaggio'.

"Oh! – disse – E il pulmino, gli strumenti?"

"Niente paura – rispose la fata – non vi serviranno e li potrete riprendere al vostro ritorno."

"Sì, ma per le sfide?", chiese Shouty.

"Non vi serviranno, non potreste usarli e probabilmente vi sarebbero più che altro d'impaccio."

"Ma allora come saranno le sfide?", chiese Trampy.

"Le sfide possono essere di vario tipo, per superarle non serve altro che il proprio corpo e, soprattutto, la propria mente. La prima prova l'affronterete fra poco: io adesso vi devo lasciare, voi continuate per questo sentiero. A un certo punto incontrerete un trivio. All'inizio di ogni diramazione troverete un custode: uno per il sentiero del male, uno per il sentiero del bene e l'ultimo per il sentiero del giusto. Voi non li potrete riconoscere ma dovrete scegliere la via da seguire e convincere il custode a lasciarvi passare."

"E come dobbiamo fare?", chiese Murphy.

"Voi dovrete riconoscere il bene dal male o trovare il giusto, seguendo i vostri valori. Quando avrete fatto la vostra scelta sarà il custode a dirvi come e cosa dovrete fare per poter passare sul suo sentiero."

La fata scomparve e, dopo un po' di indecisione, il gruppo riprese il cammino. Marella si fece portare volentieri da Trampy che la mise in una sua tasca.

Dopo un po' di tempo arrivarono al trivio e i custodi, insieme, chiesero: "dove state andando?"

“Stiamo cercando il Grande Mago”, rispose Shouty che era davanti agli altri.

“Perché volete passare di qua?”, chiesero, ancora insieme, i custodi.

Seguirono alcuni istanti di silenzio, interrotto da Clumsy che chiese agli altri: “e adesso cosa facciamo?”

“Dobbiamo scegliere una strada, quindi l’unica soluzione è fare delle domande per capire qual’è quella che noi dobbiamo seguire”, rispose Trampy che si avvicinò al custode del sentiero centrale e gli chiese: “posso chiederti una cosa?”

“Perché dici ‘posso’, perché vuoi il potere?”

“Ma io non voglio il potere, io voglio solo chiederti una cosa.”

“Tu chiedi ‘posso?’, quindi vuoi un potere.”

“Intendi dire che volere è potere?”

“Assolutamente no: chi può, può e quindi non vuole perché ha, mentre chi vuole deve continuare a volere: non può e quindi non può fare altro.”

“Ho capito: vorresti dirmi una cosa?”

“No: io ho il potere e quindi non voglio.”

Trampy, abbastanza scoraggiato, ritornò dal gruppo e disse: “io ho tentato con uno, adesso chi vuole provare con un altro?”

“Vado io”, disse Shouty e si avvicinò al custode del sentiero di sinistra che vedendolo avanzare gli chiese: “perché volete passare di qua?”

“Perché stiamo cercando il Grande Mago.”

“E perché lo cercate?”

“Per la nostra amica Marella. E voi perché state qua?”

“Noi siamo qua per aspettare.”

“E che cosa aspettate?”

“Noi aspettiamo e anche voi adesso state aspettando.”

“Ci sono delle volte però in cui uno si stanca di aspettare: prende e se ne va via…”

“Ma questo è troppo facile, il difficile è continuare.”

“Ma se continuare è assurdo?”

“Allora si sceglie la strada più facile ma attenzione, l’apparenza inganna.”

Shouty si riunì agli altri mentre Murphy si avvicinò all’ultimo custode al quale si rivolse dicendo: “Salve!”

“Voi volete passare di qua?”

"Certo, se è possibile."
"Allora potete passare ma attenzione: non potrete più tornare indietro."
"E cosa dovremmo fare per passare?"
"Solo chiederlo."
Murphy tornò dagli altri e disse: "io non ci capisco più niente."
Si consultarono un po' fra loro e, alla fine, decisero per il sentiero di sinistra.
Si avvicinarono al guardiano e gli chiesero di lasciarli passare.
"Dovete aspettare!", rispose.
"Noi non possiamo, non vogliamo e non dobbiamo aspettare", ribatté Clumsy.
"Allora passate ma prima mi dovete dire qual'è la cosa che si cerca solo quando la si ha e perché."
"La vita", rispose subito Shouty, "nella vita, si ricerca la vita, perché la vita è ricerca."
"Potete passare, se volete."
I sei presero subito il sentiero che, come gli altri, scompariva dentro a un bosco che ne nascondeva le direzioni.
Il bosco era talmente fitto che pochi minuti dopo essersi inoltrati, non riuscirono più a scorgere né il trivio né dove conducesse il sentiero oltre pochi di metri.
Ci volle una mezza giornata di cammino prima di arrivare alla fine del bosco e, quando ne furono fuori, videro che altri due sentieri uscivano dal bosco per ricongiungersi pochi metri più avanti con quello che stavano percorrendo. Nessuno disse una parola a commento ma tutti pensarono la stessa cosa.
Ormai stava diventando buio e decisero di fermarsi per dormire.
"Sì, ma come e dove?", chiese Murphy.
In quell'istante apparvero alcuni mucchi di fieno.
"Olè!", esclamò Shouty che si tuffò sul mucchio più vicino. Ma subito il mucchio scomparve e Shouty atterrò duramente sulla terra.
Poi il mucchio riapparve e ricoprì Shouty nascondendolo. Gli altri disfecero il mucchio per cercarlo ma non lo trovarono. Stavano per farsi prendere dal panico quando, imprecando, Shouty uscì da un mucchio vicino.

Il giorno seguente, al risveglio, videro un vecchio seduto accanto alle ceneri del fuoco acceso la sera prima.

Più lo guardavano e più credevano di vedere un bambino, più pensavano fosse un bambino e più si rendevano conto che fosse un vecchio.

Quando li vide svegli, il vecchio si alzò e iniziò a parlare: "Salve ragazzi, sono Ljubit. Voi mi conoscete ma non lo sapete, io vi conosco ma voi non mi riconoscete."

"Tu sai chi siamo – intervenne Trampy – allora sai perché siamo qui e forse ci puoi aiutare. Ma prima di tutto, dimmi: come fai a conoscerci? Noi non ti conosciamo."

"Io vi conosco proprio perché voi mi conoscete, la risposta a chi sono io è dentro a ognuno di voi. Io non sono qui per aiutarvi: sono qui perché voi mi avete cercato."

"Allora tu sei il Grande Mago", chiese Slothy.

"No", rispose.

"Ma noi siamo qui per cercare il Grande Mago", ribatté Murphy.

"Lo so, ma voi cercate anche me, mi cercate da molto tempo, avete iniziato a cercarmi molto prima che sapeste di farlo."

"Ma se non sappiamo chi sei, come è possibile che ti stiamo cercando?", chiese Shouty.

"Ve lo ripeto: voi mi conoscete. Comunque voi state cercando anche il Grande Mago eppure non lo conoscete."

"Hai ragione, noi non lo conosciamo però lo stiamo cercando. Tu puoi condurci da lui o almeno dirci come possiamo fare a trovarlo?", domandò Trampy.

"Vieni!", rispose il vecchio e si infilò in uno dei mucchi di fieno.

Trampy, sebbene fosse molto perplesso, lo seguì. Gli altri rimasero dov'erano, seduti ad aspettare qualcosa che proprio non sapevano cosa fosse.

Fu Shouty a rompere il silenzio: "Sento che manca qualcosa", disse.

"Cosa?", chiese Clumsy.

"Non lo so, però sento che manca qualcosa."

"Hai ragione!", rispose una voce alle loro spalle. Si girarono e videro il vecchio.

"Ehi, e Trampy dov'è?", chiese subito Murphy.

"Il vostro amico è con Ljubit, io sono Nenavist: voi conoscete anche me, voi avete cercato molte volte anche me."

“No, noi non conosciamo neanche te, cosa vuoi da noi?”, chiese Shouty.

“Io non voglio niente da voi, dovreste saperlo: voi mi conoscete. Spesso voi mi avete cercato per trovare Ljubit, altre volte avete trovato me cercando lui.”

“Se non vuoi niente da noi – intervenne Marella – allora, per favore, vattene.”

Marella non sapeva perché, però la presenza di Nenavist la rendeva nervosa e la disturbava.

Il secondo vecchio scomparve e con lui scomparvero anche tutti i mucchi di fieno lì intorno.

“Trampy!”, fu un unico pensiero comune a tutti.

Murphy esplose imprecando: “ma cosa sta succedendo?”

“Ve l’avevo detto voi mi conoscete, voi mi cercate spesso…”, rispose una voce.

“Chi sei, chi siete, cosa volete?”, domandò Murphy.

Ma solo il silenzio rispose.

***

Trampy, dopo essere entrato nel mucchio di fieno, si risvegliò in una piccola stanza dalle pareti bianche.

Ljubit era seduto accanto a lui: “Ben svegliato, Trampy.”

Ci volle un po’ prima che Trampy potesse riprendere completamente a ragionare, “ma cosa sta succedendo, mi sento molto confuso, non so più cosa pensare.”

“È normale”, rispose il vecchio e mentre stava rispondendo, la stanza bianca scomparve e si ritrovarono all’aperto, in un’immensa vallata.

“Ma come è normale? Non so cosa stia succedendo, non so chi tu sia, credo di non sapere neanche chi sono io… Non so… Adesso ho anche l’impressione di essere già stato qui. Però non è possibile: è la prima volta che vengo qui.”

“Non è vero, tu continui a passare di qua.”

“Se non fossi così confuso, ne sarei sicuro, ma adesso ti prego: spiegami cosa sta succedendo altrimenti potrei diventare matto!”

“Te l’ho detto: tutte queste risposte sono dentro di te, le troverai dentro di te, ma ora voglio raccontarti una storia:

È una storia senza senso, una storia comune, di tutta la gente.

Una storia scura, come una notte buia e tempestosa, una notte in cui il sole splende alto nel cielo e i cadaveri gridano nell'aria, perché di aria sono fatti.

Questa storia puoi averla già sentita ma non la conosci oppure puoi conoscerla senza averla mai sentita, perché è una storia che nasce dentro ogni persona. Tutte storie uguali ma diverse e comunque senza senso, senza capo né coda, come un cane disteso in mezzo a una strada e un gatto che lo fissa miagolando.

Qualche volta ti capita di trovarti a camminare di notte, da solo, e tutto ti sembra lontano, triste ma contento ti fermi a guardare il cane senza senso, inciampi e cadi in un canale.

Subito ti svegli e ti trovi nella vasca da bagno, stufo, come ogni mattina.

Stufo e allibito come ogni mattina in cui ti svegli presto e sai che non dovresti perché è domenica, ti riaddormenti ma poi scopri che non è domenica e ti pigli a sberle.

Stufo e sconsolato come ogni mattina in cui ti svegli e pensi di essere in ritardo, caschi dal sonno ma ti alzi e poi scopri di essere terribilmente in anticipo, torni a letto ma non riesci più ad addormentarti e se ci riesci ti assalgono gli incubi.

E allora inizi a pensare, puoi bruciarti il cervello per pensare a qualcosa, per poi accorgerti che è una nullità.

È una nullità come molte cose, come te stesso molte volte, come te stesso davanti all'universo, sempre.

Sempre, senza via di uscita come un topo inseguito da un gatto in un tubo tappato.

Tappato come il tuo naso quando hai il raffreddore, tarpato come ogni tuo pensiero di azione.

Ma in fin dei conti, queste storie non hanno storia, perché ci sono troppe persone a cui hanno rubato la memoria.

Memoria che a memoria d'uomo non è mai e poi mai esistita.

Un'amnesia.

Un'anestesia locale o totale per non sentire i morsi della coscienza che ti sei comprato di seconda mano.

Morsi e rimorsi della coscienza, corsi e ricorsi della storia e l'infinito ciclo della conoscenza.

Ma gira e rigira, trovi sempre per strada un gatto, un gatto che fissa un cane senza testa e senza storia, un gatto senza senso, senza senso perché non ci vede, come la storia che può essere una storia qualsiasi o la storia dell'umanità, tanto non fa differenza: sono entrambe delle buffonate.

Ci sono comunque delle volte in cui ti svegli la mattina presto: fuori è ancora buio, è inverno ma non fa freddo.

Esci, ti siedi per terra e guardi le stelle.

Le guardi e aspetti che si spengano, aspetti che arrivi la fine, non la fine della notte ma la fine.

La aspetti ma non hai paura.

La aspetti ma senza ansia.

La aspetti perché ti fa piacere.

E aspetti la fine e non una stoica purificazione.

Aspetti una fine ma non perché sei stanco.

Aspetti una fine e scopri un inizio.

Aspetti una fine e credi in un inizio.

Qualcuno una volta ti ha detto che 'non è mai finita, si rincomincia sempre'.

Quella volta ti aveva fatto paura, quella volta volevi una fine.

Anche adesso stai aspettando la fine ma già non ne sei più sicuro.

Dai un ultimo sguardo all'ultima stella che sta scomparendo nella luce del sole nascente.

Ti ricordi di essere uscito di casa proprio per vederla scomparire, anche se in un altro modo, e ridi con te stesso.

Porgi, distratto, uno sguardo al sole che sorge e ti domandi se prima è sorto oppure è calato.

Ridi ancora, pensando che non fa differenza anche se non ci credi.

Smetti di ridere e ti chiedi se il sole sorge per calare o se cala per sorgere e a questo punto ti metti a piangere, perché sai che tu non puoi rispondere.

Ma la tristezza passa: ti senti un niente e proprio per questo ti senti grande.

Sono le piccole cose, le inezie, che fanno felice l'uomo.

Sono i miliardesimi che, uno dopo l'altro, lentamente ma inesorabilmente, formano l'unità e poi dall'uno al mille il passo è breve.

L'uno è l'unità e, si sa, l'unità fa la forza.

E la forza è con te, se ci credi.
E la forza non è unica.
E la forza è positiva, sempre, se la sai usare."

"Se dopo tutto questo ti senti ancora confuso e non sai se e a cosa credere, prova a pensare se hai mai visto una rondine posata sulla testa di un gatto?"

"No."

"Credi che sia possibile?"

"No, non credo, direi di no."

"E se il gatto fosse imbalsamato? ..."

"Avevi ragione, ora ho risposto a molte mie domande... credo che la tua storia racconti molto della mia vita. È buffo, sai, molte volte mi hanno chiesto di parlare di me..."

"E tu?"

"Non l'ho mai fatto."

"E perché?"

"Perché non sapevo come e da cosa incominciare."

"E perché?"

"Non l'ho mai fatto."

"E perché?"

"Te l'ho detto, non sapevo come e da cosa iniziare... credo che sia un circolo vizioso, infinito."

"È vero, e credo che sia giunta l'ora di ritornare dai tuoi amici."

***

Ancora una volta Trampy si svegliò accanto a Ljubit.

Al suo fianco c'era anche Nenavist e, quando riuscì di nuovo a capire, si accorse di essere in mezzo ai suoi amici ma anche che questi sembravano ignorarli.

"Murphy, Shouty!", li chiamò.

"No, loro non possono ancora vederci né sentirci", l'interruppe Nenavist.

"Ma voi... non eravate uno solo? forse sono ubriaco..."

"No, non sei ubriaco: prima eri solo con Ljubit, ora ci sono anch'io, il mio nome è Nenavist. Ho già incontrato i tuoi amici... ti aspettano."

"E ora ti vedranno", aggiunse Ljubit.

“Trampy!”, urlò Marella saltellandogli incontro.
“Ora ce ne andiamo: avrete molte cose da raccontarvi”, disse Nenavist.
“Ma ci rincontreremo sicuramente, ci cercherete presto”, aggiunse Nenavist.
“Prima di sparire”, intervenne Trampy, “diteci, per favore, da che parte dobbiamo andare per trovare il Grande Mago.”
“Di là!”, risposero insieme i due vecchi indicando, ovviamente, due direzioni opposte.
Gli amici parlarono degli incontri con i due vecchi poi, dopo aver acceso un fuoco, si coricarono cercando di dormire ma quella notte tutti pensarono a lungo prima di riuscirci.

Al mattino ripresero a parlare e Trampy disse: “Shouty, ieri sera hai detto che hai provato una sensazione come se ti mancasse qualcosa…”

“È vero, e continuo a provarla”

“Sì, anche per me è così e credo che sia uguale per tutti.”

Gli altri assentirono poi Trampy continuò: “e credo anche di aver capito cosa ci manca: a parte il dormire, abbiamo perso tutte le nostre abitudini, è quasi come se non stessimo realmente vivendo. Provate a pensarci… Ad esempio: siamo via ormai da qualche giorno senza mangiare né bere eppure nessuno di noi ha fame né sete…”

Neanche a dirlo, apparve una tavola perfettamente imbandita, sufficiente per tutti come prima colazione, pranzo e cena. Subito fame e sete ritornarono e il gruppo assaltò la tavola con la paura che tutto potesse scomparire da un momento all’altro.

Dopo aver passato l’intera giornata a mangiare, la notte dormirono tutti profondamente e, il giorno seguente, la fata faticò parecchio per svegliarli.

“Salve!”, la salutò Trampy, “stavo iniziando a pensare che non ti avremmo più rivista… ci sono novità sul Grande Mago?”

“Beh! Come me, anche lui vi sta osservando… i due vecchi che avete incontrato sono stati mandati da lui: facevano parte delle prove che dovete superare…”

“E come è andata?”, chiese Shouty.

“Siete stati molto confusi ed emotivi ma è normale, il giudizio comunque spetta al Grande Mago.”

“E tutta quello che abbiamo mangiato, chi ce l’ha mandato?”, domando Clumsy.

“Sempre il Grande Mago…”

“Ma come mai soltanto ieri sera ci siamo accorti che ci mancavano il cibo e l’acqua?”, interruppe Murphy.

“Vedete, fino a ieri sera il tempo per voi non aveva importanza e non esisteva poi, probabilmente a causa delle vostre emozioni, avete inconsciamente rincominciato a desiderare il tempo e vi siete accorti che vi mancava qualcosa…”

“Ma se il tempo non esisteva – obbiettò Trampy – come mai abbiamo visto passare il giorno e la notte, come mai abbiamo avuto bisogno di dormire ma non di mangiare?”

“Il sorgere e il calare del sole, così come il movimento delle lancette di un orologio, non segnano il passare del tempo: sono solo dei riferimenti. Il tempo è molto di più: il tempo è un’illusione e contemporaneamente è realtà. Voi siete convinti di avere avuto il giorno e la notte, di essere stati svegli di giorno e di aver dormito la notte… ma quanto durava il giorno e quanto la notte? Un istante? Un’eternità? È una domanda alla quale voi non potete rispondere, perché il tempo non è passato e il vostro concetto di tempo vi inganna. Inoltre, quello che voi considerate il giorno, non potrebbe essere un sogno, fatto di notte?”

“Ma perché stai cercando di confonderci, non dovresti aiutarci?”, chiese Murphy.

“Io non sono quello che voi credete, non sono la fata che vi guida, sono un’illusione! – rispose cominciando a sparire lentamente – Tutto e tutti, qui, possono essere un’illusione come il tempo. Solo poche persone o ‘cose’ possono passare attraverso il tempo… a voi è stato concesso come prova e, ora che questa prova è terminata, ne inizia un’altra.”

Le ultime parole arrivarono alle loro orecchie dal nulla e rimasero ammutoliti, senza riuscire a pensare, fissando il punto dal quale la fata era scomparsa. Solo un forte acquazzone, improvviso, riuscì a risvegliarli dallo stato di *trance* in cui erano caduti.

Si guardarono in giro alla ricerca di un riparo non volendo rientrare nel bosco non poterono fare altro che alzarsi e camminare. La pioggia fortunatamente non durò a lungo e il sole, tornato a splendere, riuscì ad asciugarli brevemente.

Continuarono a camminare per tutto il giorno, senza avere una direzione precisa e senza dirsi una parola. Erano tutti molto confusi e facevano ancora fatica a pensare a qualcosa di preciso, tranne forse Marella che però si sentiva come oppressa dallo stato d'animo del gruppo e non riusciva a trovare il coraggio di parlare.

Si fermarono alla fine, stanchi e affamati, sul lato di quello che gli sembrò un sentiero, sperando forse che qualcuno passasse di lì.

Non passò nessuno, ma quando scese la notte videro una luce accendersi sulla montagna di fronte a loro. Si diressero verso la luce e alla fine arrivarono a una grotta.

Li accolse una vecchietta, "sono la moglie del Giocattolaio, posso aiutarvi in qualche modo?"

"Stiamo cercando il Grande Mago", rispose Trampy.

"Ah, è da tanto tempo che non lo vedo, da quando il Giocattolaio se n'è andato: non abita più qui, troppe guerre, troppa fame e troppe malattie… non c'erano più bambini per giocare e il suo lavoro era diventato inutile. Io sono rimasta qui ad aspettare che venga un bambino per chiedere un nuovo gioco, per un nuovo mondo. Allora, forse, il Giocattolaio ritornerà."

"Stiamo cercando il Grande Mago – riprese Trampy – non sa come possiamo trovarlo? Abbiamo bisogno di lui per Marella", proseguì indicando la ranocchietta.

"Era una principessa piena d'amore, trasformata in rana da un perfido incantesimo…"

In quel momento tutta la grotta si illuminò. C'erano pezzi di giocattoli dappertutto. I ragazzi sentirono un impulso irrefrenabile e si misero a montare giochi di ogni tipo. Più ne montavano e più la grotta risplendeva.

"Oh! Avete risvegliato lo spirito del Giocattolaio, avete chiamato il Giocattolaio che è in voi!", esclamò la vecchietta e, nel frattempo, Marella

riprese le sue forme umane: Bellissima! Come e più di tutte le principesse delle favole.

“Ho, Ho, Ho”, risuonò una risata profonda, e tutti ebbero l’impressione di vedere il grosso faccione di Babbo Natale. Poi il buio, improvviso, freddo. E quella spiacevole sensazione di cadere nel vuoto.

E l’impatto con il pavimento: Trampy si risvegliò sullo scendiletto, dolorante per la caduta.

***

Murphy tossicchiava dal divano. Si era fermato lì a dormire la sera prima perché era troppo ubriaco per tornare a casa. Si svegliò anche lui, lamentandosi per il mal di testa. “Ciao”, disse.

“Buongiorno”, rispose Trampy, “ieri sera avremmo dovuto farci pagare con i soldi, a quella festa, invece che con l’accesso libero al bar.”

“Sì! Saremmo quasi ricchi e con il fegato meno spappolato”, sghignazzò Murphy tossicchiando ancora.

“E sapessi che razza di incubo mi sarei risparmiato…”, ribatté Trampy, subito interrotto dal suono del citofono.

Guardò l’orologio, le undici passate. Si alzò e rispose al citofono: “Pronto? Chi è?”

“Sono Marella, ho appuntamento per un provino come cantante…”

*** FINE ***

*Chiara, in occasione dei suoi ***ant'anni si è decisa a pubblicare questo suo racconto giovanile. Un viaggio nel tempo – quello delle favole – ma anche, e soprattutto, nelle sue esperienze e sensazioni del tempo in cui – alla ricerca di se stessa – la musica le riempiva la vita.*

«C'era una volta un ranocchietto, triste, sulla sponda di un lago. Passò di lì una bella principessa…»
Comincia così la storia di Marella, gentile principessa dall'animo rock e in abito "frog", che incontra nuovi amici musicisti, per un viaggio verso la fantasia e oltre…